

POLA INTERAKSI SOSIAL DALAM PENGGUNA GADGET ANAK SEKOLAH DASAR

Rani Ardiawati

Program Studi S1 Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Surabaya
raniardawati@mhs.unesa.ac.id

Arief Sudrajat

Program Studi S1 Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Surabaya
ariefsudrajat@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola interaksi sosial dalam pengguna *gadget* anak Sekolah Dasar, penggunaan *gadget* saat proses belajar mengajar dan istirahat di dalam kelas, dampak positif dan negatif pengguna *gadget* anak Sekolah Dasar, dan alasan orang tua memberikan *gadget* yang canggih kepada anak usia dini. Peneliti menggunakan pendekatan Interaksionisme Simbolik yang bertujuan untuk mengamati proses interaksi sosial yang membentuk konsep diri dan relasi sosial. Penelitian ini menggunakan teori George Herbert Mead. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian menggunakan teknik *purposive*. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian ini bahwa ada 3 (tiga) model pola interaksi sosial pengguna *gadget* anak Sekolah Dasar yang dipengaruhi konsep interaksi simbolik. Pertama, pola interaksi sosial secara langsung dipengaruhi oleh Pikiran (*Mind*). Kedua, pola interaksi sosial ruang dan waktu dipengaruhi oleh Diri (*Self*). Ketiga, pola interaksi sosial secara digital atau tertutup dipengaruhi oleh Masyarakat (*Society*).

Kata Kunci : *Pola Interaksi Sosial, Gadget, Anak Sekolah Dasar*

Abstract

This study aims to determine the patterns of social interaction in the user gadget elementary school children, the use of gadgets during the learning process and a break in the classroom, positive and negative effects of gadget users Primary School children, and the reasons parents give gadget advanced to early childhood. Researchers use Symbolic Interactionism approach that aims to observe the process of social interaction that shapes the concept of self and social relations. This research uses the theory of George Herbert Mead. Data was collected by observation, interview, and documentation. Research subjects use purposive technique. Data were analyzed using models Miles and Huberman. The results of this study that there are three (3) models of social interaction gadget users elementary school children who are affected the concept of symbolic interaction. First, the pattern of social interaction is directly influenced by the *Mind*. Second, the pattern of social interaction of space and time is influenced by the *Self*. Third, the pattern of social interaction digitally or closed is influenced by the *Society*.

Keywords: *Social Interaction Patterns, Gadget, Students*

PENDAHULUAN

Saat ini kehidupan masyarakat tak mungkin terlepas dari pengaruh globalisasi. Yang bisa kita lakukan hanya bisa mengikuti perkembangan arus globalisasi. Salah satu yang menyebabkan globalisasi yaitu perkembangan teknologi yang sangat pesat. Berbagai informasi dari segi positif maupun negatif dibelahan dunia dapat dengan cepat dan mudah kita ketahui dengan kemajuan teknologi. Adanya kemajuan teknologi, melahirkan sebuah komunikasi dengan manusia yang lain melalui media interaksi. Dalam mewujudkan kodratnya manusia melakukan interaksi dengan orang lain menggunakan berbagai cara, baik langsung maupun tidak langsung.

Media informasi dan teknologi sudah dirasakan oleh hampir seluruh masyarakat, baik dari segi positif maupun negatif dari penggunaannya. Hal ini dikarenakan pengaksesannya tergolong sangat mudah atau terjangkau untuk berbagai kalangan, baik untuk para remaja maupun tua dan kalangan atas maupun menengah ke bawah. Bahkan pada umumnya, saat ini anak usia 5 hingga 12 tahun yang menjadi pengguna paling banyak dalam memanfaatkan kemajuan media informasi dan teknologi saat ini. Oleh karena itu, tidak heran jika dampak positif dari perkembangan media informasi dan teknologi untuk anak usia 5 hingga 12 tahun dikatakan sebagai generasi *multi-tasking* (Syifa: 2013:364).

Pengguna *gadget* anak Sekolah dasar berinteraksi dengan teman sebaya memunculkan berbagai interaksi simbolik. Interaksionisme simbolik memusatkan perhatiannya pada interaksi antara individu dan kelompok. Dalam pendekatan Mead

memusatkan perhatian pada rangsangan (stimulus) dan tanggapan (*response*). Tetapi, stimulus di sini tidak menghasilkan respons manusia secara otomatis dan tanpa dipikirkan.

Adanya pola interaksi sosial pengguna *gadget* anak Sekolah Dasar Hang Tuah 9 Candi, Sidoarjo terjadi saat proses belajar mengajar berlangsung dan istirahat. Saat istirahat pengguna *gadget* juga mengajak teman sebaya atau sesama pengguna *gadget* untuk melakukan interaksi bersama dengan menggunakan *gadget*. Misalnya: bermain *games*, media sosial, dan menonton video di Youtube. Aktivitas ini selalu terjadi saat istirahat maupun tidak ada pelajaran. Saat proses belajar mengajar berlangsung pengguna *gadget* meminta izin ke guru untuk browsing pelajaran. Namun, mereka tidak bisa memahami ruang dan waktu untuk penggunaan *gadget*. Pengguna *gadget* kelas 3,4,5, dan 6 mempunyai *group* kelas Whatsapp dan Instagram. *Group* kelas tersebut digunakan interaksi sosial mereka dengan anggota *group*. Setiap interaksi sosial pengguna *gadget* dengan teman sebaya selalu terjadi munculnya bahasa dan simbol verbal dan non verbal yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif untuk mengungkapkan permasalahan sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan. Penelitian yang dilakukan di SD Hang Tuah 9 Candi, Sidoarjo ini menggunakan perspektif teori Interaksionisme Simbolik.

Pengumpulan data dikumpulkan melalui data primer, yaitu wawancara dan

pengamatan, sedangkan data sekunder diperoleh melalui foto, buku-buku, ataupun arsip yang telah ada. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis Miles dan Huberman. Model analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus hingga data yang diperoleh sudah jenuh, yaitu melalui reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*verification*).

PEMBAHASAN

Model Pola Interaksi Sosial

Model interaksi sosial disini mengutamakan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain, dan memusatkan kepada proses dimana realita yang ada dipandang sebagai suatu kesepakatan atau negosiasi sosial. Dalam hal ini adanya beberapa model pola interaksi sosial pengguna *gadget* yaitu pola interaksi sosial secara langsung, pola interaksi sosial *space and time*, dan pola interaksi sosial secara digital atau tertutup. Model pola interaksi sosial ini ketika pengguna *gadget* anak Sekolah Dasar bermain *gadget* dengan teman sebaya di dalam kelas saat proses belajar mengajar berlangsung dan istirahat. Serta interaksi sosial melalui *chatting* atau *group* kelas Whatsapp atau Instagram. Setiap pola interaksi sosial akan muncul 3 pengaruh konsep interaksi sosial dalam Teori Interaksionisme Simbolik Mead, yaitu: *Mind*, *Self*, dan *Society*.

Pola Interaksi Sosial Secara Langsung

Pola interaksi sosial secara langsung merupakan hubungan timbal balik yang terjadi di antara individu atau sekelompok orang yang memungkinkan setiap orang

yang terlibat dapat memainkan perannya dengan aktif. Konsep interaksi sosial pikiran (*Mind*) dalam pola interaksi sosial secara langsung ini tiap tindakan pengguna *gadget* menggunakan simbol verbal berupa bahasa Lisan (kata sandi) dalam proses interaksinya. Menurut Mead, pikiran ini sebagai proses percakapan seseorang dengan dirinya sendiri, tidak menemukan di dalam diri individu, pikiran fenomena sosial. Pengguna *gadget* saat mengajak temannya bermain TikTok, selalu memberikan kode atau isyarat kepada teman. Dalam hal ini pikiran muncul dan berkembang dalam proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses sosial. Jika, temannya ada yang tidak mau bermain TikTok, membalasnya dengan menggelengkan kepala sebagai non verbal. Pengguna *gadget* anak laki-laki menyingkat Mobile Legends dengan kata “ML”. Menurut Mead, karakteristik pikiran adalah kemampuan individu untuk memunculkan dalam dirinya sendiri tidak hanya satu respon saja, tetapi juga respon komunitas secara keseluruhan. Sehingga, teman sebaya ini selalu tertawa saat pengguna *gadget* mengatakan “ML”.

Diri (*Self*) pengguna *gadget* anak Sekolah Dasar memilih dirinya sebagai subjek dan objek. Pengguna *gadget* anak Sekolah Dasar memilih bertindak sebagai subjek ketika menggunakan dan menciptakan simbol bahasa Verbal untuk menyampaikan maksud pada teman sebayanya atau teman sekelas dengan menutupi arti makna yang sebenarnya. Konsep diri “*I*” juga muncul pada pengguna *gadget* saat mereka sedang bermain *gadget* di dalam kelas saat istirahat di dalam kelas. Para pengguna *gadget* anak Sekolah Dasar

merasa bahwa mempunyai *gadget* terbaru sebagai kehidupan yang modern dan tidak ketinggalan zaman. Penggunaan *gadget* juga digunakan untuk bermain Media sosial (Instagram, Twitter, dan TikTok), menonton video di Youtube, dan chattingan Whatsapp. Konsep diri “ME” muncul pada pengguna *gadget* yang selalu menaati aturan penggunaan *gadget* dari orang tuanya. Ada pengguna *gadget* yang membawa *gadget* ke sekolah hanya hari sabtu saja.

Masyarakat (*Society*) dalam pola ini penting dalam membentuk pikiran dan diri. Interaksi antar pengguna *gadget* yang menggunakan bahasa Lisan (Kata Sandi) sebagai simbol verbal di dalam kelas saat istirahat merupakan kesepakatan bersama untuk melakukan interaksi ketika bermain *gadget* yaitu ajakan *Mobile Legends*. Pengguna *gadget* lebih senang menyingkat “ML” karena lebih mudah dihafal dan teman sekelas sepakat bahwa *Mobile Legends* disingkat “ML”.

Pola Interaksi Sosial *Space and Time*

Pola interaksi sosial *space and time* adalah tidak mengenal waktu, tempat, dan keadaan tertentu. Interaksi sosial dapat terjadi kapan dan dimanapun, serta berakibat positif atau negatif terhadap kehidupan masyarakat. Tanpa adanya ruang maka interaksi sosial tidak akan terjadi, begitu pula dengan waktu, jika terdapat ruang tetapi tidak memiliki waktu yang tepat maka interaksi sosial pengguna *gadget* juga belum tentu akan terjadi. Ruang adalah situasi tertentu dimana pengguna *gadget* dapat mengembangkan pola interaksinya, seperti menggunakan simbol-simbol dalam berinteraksi sosial. Pikiran (*Mind*) dalam pola interaksi sosial *space and time* ini tiap

tindakan pengguna *gadget* menggunakan simbol Verbal berupa bahasa kemarahan. Kemarahan adalah suatu sikap emosi manusia yang dapat disebabkan oleh kesalahan orang lain sehingga membuat perasaan orang tersinggung atau tidak mau diganggu. Beberapa macam cara akan dilakukan seseorang sedang dilanda oleh suatu bentuk kekesalan, seperti mengumpat (berbicara diam-diam). Dalam hal ini bentuk simbol verbal berupa bahasa, yang disampaikan dalam bentuk lisan karena rasa emosi, kejengkelan, dan kegusaran pada orang lain dalam proses interaksinya. Bahasa kemarahan ini digunakan saat pengguna *gadget* sedang kalah bermain *Mobile Legends*, pengguna *gadget* yang ditegur temannya bermain *gadget* karena tidak pernah berinteraksi dengan teman dan bermain *gadget* secara diam-diam.

Diri (*Self*) ini pengguna *gadget* anak Sekolah Dasar memilih bertindak sebagai subjek ketika menggunakan dan menciptakan simbol-simbol bahasa verbal dan non verbal. Ini untuk menyampaikan maksud pada teman sebaya saat tidak mau diganggu bermain *gadget*. Hal ini terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung dan istirahat. Pengguna *gadget* lebih menyukai menggunakan simbol bahasa daripada harus menggunakan makna yang sebenarnya. Konsep diri “I” muncul pada pengguna *gadget* saat serius bermain *gadget* di dalam kelas ketika proses belajar mengajar dan istirahat. Pengguna *gadget* sering diganggu oleh teman sebayanya, selalu marah dan tidak suka diganggu karena asyik bermain *games*. Padahal ada temannya yang menegur pengguna *gadget* agar tidak sering bermain *games*. Serta temannya ingin

pengguna *gadget* lebih berinteraksi dengan teman-temannya. Selain itu, pengguna *gadget* bermain ketika proses belajar berlangsung. Dengan cara bermain *gadget* di bawah laci agar tidak ketahuan gurunya. Konsep diri “*ME*” muncul saat pengguna *gadget* yang selalu marah ketika bermain *gadget*. Seperti pengguna *gadget* yang bermain secara diam-diam, pada akhirnya gurunya mengetahui anak tersebut sedang bermain *gadget*. Gurunya langsung mengambil *gadget*-nya dan menegur anak tersebut. Ini sudah menjadi peraturan sekolah jika ada anak yang bermain *gadget* tanpa ada izin dari guru.

Masyarakat (*Society*) proses interaksi pengguna *gadget* dan teman sebaya menggunakan bahasa simbol verbal dan non verbal saat diganggu temannya bermain *gadget* ketika istirahat maupun proses belajar mengajar berlangsung. Pengguna *gadget* saat diganggu oleh temannya melakukan tindakan sebagai “*I*” yang mana lebih menyukai bahasa Kemarahan yaitu “haduh”, “duh”, “hwahhh” dan “sek tah”. Ketiga kata tersebut menjadi kebiasaan sehari-hari saat berinteraksi ketika istirahat dan proses belajar mengajar. Saat kalah bermain *games* juga menimbulkan kekesalan yang ada pada pengguna *gadget*.

Pola Interaksi Sosial Digital (Tertutup)

Pola interaksi sosial digital merupakan kontak tidak langsung yang bisa dikenali dengan komunikasi melalui *chatting* Whatsapp, dan berkomentar atau menghubungi media sosial. Media *online* berperan sebagai perantara terjadinya kontak sosial tidak langsung antar pengguna baik yang saling kenal ataupun tidak saling kenal. Mengenal lawan interaksi tidak menjadi

syarat berlangsungnya kontak sosial. Pikiran (*Mind*) dalam pola interaksi sosial secara digital adalah komunikasi non verbal yang mengakibatkan konflik pada percakapan *group* kelas Whatsapp. Setiap masing-masing *group* kelas selalu ada pertengkaran antar teman sebaya. Serta adanya bahasa “meso-meso” dan bahasa Sapaan yang ada di *group* Whatsapp. Konflik atau pertengkaran yaitu saat ada yang mengejek atau bercandanya keterlaluannya langsung berbicara kasar dan “meso-meso” di *group*.

Diri (*Self*) dalam pola interaksi sosial digital adalah Pengguna *gadget* anak Sekolah Dasar memilih bertindak sebagai subjek ketika menggunakan dan menciptakan simbol-simbol non verbal. Ini untuk menyampaikan maksud pada teman sebaya di *group* kelas Whatsapp dengan arti makna yang sebenarnya. Konsep diri “*I*” muncul pada pengguna *gadget* saat *chatting* bersama teman sekelas di *group* kelas Whatsapp dan mengabadikan foto atau *upload* di *group* kelas Instagram. Sedangkan konsep diri “*ME*” muncul saat pengguna *gadget* yang selalu berkata kasar saat *chatting* di *group* kelas, maka teman lainnya akan mengadu kepada guru Wali Kelas. Ini sudah sebagai peraturan dari guru dan pihak sekolah.

Masyarakat (*Society*) dalam pola interaksi sosial secara digital adalah proses interaksi antar pengguna *gadget* yang menggunakan bahasa sebagai simbol non verbal saat *chatting* di *group* kelas Whatsapp merupakan kesepakatan bersama untuk melakukan interaksi ketika ada konflik atau pertengkaran yaitu saat ada yang mengejek atau bercandanya keterlaluannya

temannya langsung berbicara kasar dan “meso-meso” di *group*. Jika pengguna *gadget* dikatakan kasar oleh temannya, anak tersebut tidak membalas kasar juga. Dibiarkan dan pengguna *gadget* tidak merasa bersalah serta tidak meminta maaf ke temannya. Sebab sudah paham karakter temannya yang suka “meso-meso” ke temannya. Sehingga bahasa “meso-meso” tersebut digunakan untuk ketika marah, ada yang mengejek, dan hal lainnya yang membuat tersinggung.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa ada 3 model pola interaksi sosial pengguna *gadget* anak sekolah dasar pada dipengaruhi konsep interaksi sosial yang masing-masing interaksi terdapat bahasa, simbol verbal dan non verbal. Pola interaksi secara langsung dipengaruhi pikiran (*Mind*), pola interaksi sosial *space and time* dipengaruhi diri (*self*), dan pola interaksi sosial secara digital atau tertutup dipengaruhi masyarakat (*society*).

Saran

Sehubungan dengan penelitian tentang pola interaksi sosial pengguna *gadget* anak Sekolah Dasar di sekolah, tidak bertujuan untuk menjatuhkan lembaga pendidikan dan peran guru sebagai pendidik yang berjasa. Namun, tulisan hanya memaparkan serangkaian model pola interaksi sosial yang ada di sekolah tersebut. Adanya model interaksi sosial, pihak sekolah lebih memberikan peraturan lebih ketat kepada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto. 2004. *Komunikasi Massa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Balitbang, SDM Kominfo. 2013. *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*. Jakarta: Media Bangsa.
- Elly, M.S, & Kolip, Usman. 2011. *Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya*. Jakarta: Kencana.
- Harfiyanto, Doni. 2015. *Pola Interaksi Siswa Pengguna Gadget di SMA 1 Semarang*. Journal of Educational Social Studies JESS 4 (1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>. Diakses pada 13 Januari 2018.
- Martono, Nanang. 2015. *Metode Penelitian Sosial Konsep-konsep Kunci*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Ritzer, George. 2014. *Teori Sosiologi Modern (Edisi Ke-7)*. Jakarta: Kencana.